Морски шах

Проект, изработен от отбор Quanta

ПГКПИ



Съдържание

[Проект 1](#_Toc57833379)

[Функционално описание 1](#_Toc57833380)

[Заключение 1](#_Toc57833381)

# Проект

Отборът ни се състои от:

Иван Владимиров Бързев - Scrum Trainer

Иван, в ролята си на Scrum Trainer, беше отговорен за мотивацията, повдигнатото настроение на отбора, както и безпрепядственото общуване между участниците. Сплотяваше ни, но освен това, допринесе за документацията и писането на кода.

Пресиян Светлинов Стефанов - Front End

Пресиян даде своя огромен принос към развитието на проекта. Той, с помощта на Даниел Георгиев, създаде визуалния ефект и естетическата издържаност на играта. Използва C++

Велека Йосифова Костова - Code Checker

Велека, като Code Checker, трябваше да проверява кода и да помага за отстраняването на неизправностите. Тя изготви презентацията.

Даниел Златков Георгиев - C++ Developer

Даниел, в сътрудничество с Пресиян, даваше иновативни и креативни идеи за подобряването на кода и основната концепция на играта. Положи изключителни усилия за писането на кода и отстраняшането на основните проблеми и бъгове.

# Функционално описание

|  |  |
| --- | --- |
| Операция | Какво прави |
| Sleep | Забавя програмата с Х стотни от секундата |
| SetConsoleTextAttribute | Променя цвета на текста |
| \_kbhit | Проверява дали е натиснат бутон от клавиатурата |
| \_getch() | Проверява кой бутон е натиснат |
| system("cls") | Изчиства екрана |

# Заключение

Процесът на работа, както може да се предположи, беше съпътстван както с удовлетворение и желание, така и с много трудности. В началото на създаването, играта не можеше да бъде започната от всяко квадратче, но с много проучвания и тестване на кода, повредата беше отстранена. Също така, комуникацията беше възпрепятствана, поради сблъсъци на интереси и различни идеи. Но, както всички проблеми, с усилия и диалог, общуването ни беше изгладено и прогресът по проекта значително се подобри.